

Критические замечания по некоторым теориям Новых Медиа.

Научный руководитель – Осаченко Юлия Станиславовна

Булавкин Данила Андреевич

Студент (бакалавр)

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Философский факультет, Томск, Россия
E-mail: bitard571@gmail.com

Изучать медиа в форме отдельной дисциплины стали не так давно, а понятие “новые медиа” появилось в конце XX века в связи с дигитализацией и инкультурацией персональных компьютеров. Внутри media studies существует гетерогенность теоретических подходов и задач. Анализ существующих направлений внутри теории и критики медиа (software studies, археологии медиа, critical code studies) поможет нам выяснить, в каком состоянии находится дисциплина сегодня. Как мы можем преодолеть разрыв техник и методов теории медиа.

Л. Манович пишет [1], что рассуждение о свойствах цифровых медиа - это всегда рассуждения о свойствах конкретного ПО. Софт является определяющим инструментом, и существуют явные взаимосвязи между рядом культурных практик и метафорами интерфейса, доступными пользователям. Практика использования метафор информационного общества для диахронического анализа культуры прошлого открывает перспективы создания теоретического культурного континуума, понятного носителям постинтернет-культуры. Л. Манович склоняется к операциональному пониманию медиа с точки зрения инструментов ПО и предлагает анализировать доступные в софте информационные операции.

“Археология медиа” Э. Цилински [2] - это исследование “глубокого времени” привычных идей, концепций, исследовательских разработок на границе техники, науки и искусства. Неожиданные находки помогают обнаружить новые перспективы и способы прочтения современной медиакультуры, расчищая поле стратегических возможностей. История самой мысли представляется как постоянно возрастающее число разрывов и рассеиваний (в этом он созвучен М. Фуко). Конечная цель проекта: актуализация множества вариантов представления медиа-среды, которые по разным причинам были забыты.

Ф. Киттлер [3] настаивает на необходимости сфокусироваться на математических и логических основаниях компьютера. Интерфейсы детерминированы аппаратным обеспечением: операционная система Windows скрывает BIOS, а приложения скрывают работу Windows. Конечным результатом этой восходящей спирали является иллюзия, что нет ничего, кроме софта, поскольку аппаратное обеспечение остается скрытым от пользователя. Таким образом, наша задача заключается в тщательном историческом изучении машин, программ и кодов.

Оригинальный “археологический” подход Э. Цилински оставляет нас наедине с самими собой в увлекательных путешествиях к трудам ранее неизвестных исследователей и изобретателей. “Археология медиа”, по большей части, посвящена истории медиа. Она не предлагает нам объяснительной модели и рабочей теории, хоть и помогает мыслить медиа альтернативно, по-трикстерски обходя монополизированную сферу предоставления медиа-инструментов и сред.

Несмотря на новизну словаря и владение навыками программирования, Л. Манович всё ещё остаётся в лоне семиотической методологии, предлагая пресловутую матрицу структурных отношений осей парадигм и синтагм, а “перспективная” культурная аналитика с

привлечением инструментов big data в целом могут увеличить объем наших знаний, но не приводят к единой теории.

Заключая предложение Ф. Киттлера необходимо отметить, что человек не помещается в центр его анализа, вместо этого он рассматривается в ассамбляже с технологиями. Такой подход, однако, обращает нас в сторону гуманитарных проблем информатики и кибернетики и усложняет методологию исследования для специалистов гуманитарных наук. Сегодня существуют методологии исследования практики “чтения кода”, имеющие в виду эти факторы. Например те, которые подразумевают имманентный коду интерактивный опыт и HCI. Ф. Киттлер был фанатом языка ассемблера (команды которого прямо соответствуют отдельным командам компьютера, что облегчает их “экзегезу”), возможно это и мотивировало его осторожность по отношению к GUI. Но не стоит забывать, что современные медиа-приложения и программы имеют гигантский массив кода с несколькими библиотеками и порой их сложно читать даже специалистам, не говоря уже о том, что некоторые корпоративные алгоритмы остаются под грифом секретности.

Кризис теорий, таким образом, обнаруживается в ежедневном усложнении предметного поля. Теоретики, по большей части, остаются не знакомы с программированием, а те теории, которые основываются на работе с кодом являются либо архаичными, либо обращаются к модным инструментам big data, которые способны обеспечить прирост знания (и увести в сторону от насущных проблем), но бессильны в систематизации и создании единой теории.

Источники и литература

- 1) Манович Л. Теории софт-культуры. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208 с.
- 2) Цилински З. Археология медиа: о “глубоком времени” аудиовизуальных технологий. — М. Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства “Гараж”, 2019. — 440 с.
- 3) Kittler F. 'There is no Software', in F. Kittler, Literature, Media, Information Systems: Essays, ed. by John Johnston, G+B Arts, 1997.